joystick

180
AVRIL
2006

2 solutions complètes

Star Wars : Empire At War

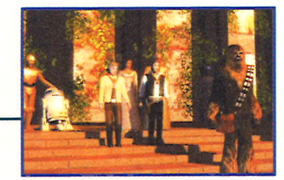
SdA : La Bataille pour la Terre du Milieu II



Assurez-vous la victoire dans les deux RTS du moment !

SOMMAIRE











Aymeric

Conquérir la galaxie de Georges Lucas va vous prendre du temps ! Que vous choisissiez l'Empire ou les rebelles, la meilleure stratégie pour gagner reste la même. La patience est de mise, car c'est finalement le temps passé sur la carte galactique qui assurera vos arrières et vos revenus. C'est d'autant plus valable qu'en fonction des difficultés, l'ennemi agit différemment. Mais avec les stratégies que vous trouvez ici, aucune force ne pourra vous résister. Et la force sera toujours à vos côtés ! Quand vous en aurez marre de faire joujou avec des vaisseaux spatiaux, il sera temps de vous immerger dans l'univers de Tolkien et, encore une fois, de choisir votre camp : entre le Mordor et la fine équipe de Super Legolas, on sent comme une différence de style…

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K3973
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Ont participé à ce numéro :
Aymeric Lallée

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Québécor La Loupe
Ce supplément gratuit
au numéro 180 de Joystick,
à paraître fin mars,
ne peut être vendu
séparément.



Star Wars Empire At War

CONSEILS DE GUERRE

- La première chose à retenir est que le jeu ne se déroule pas uniquement sur les champs de bataille. Casser du méchant c'est bien, mais avoir de l'argent pour reconstruire une flotte ou une armée après avoir été mis à mal, c'est mieux! Alors que ce soit clair, gardez constamment un œil sur vos finances. Sans argent, vous n'êtes rien !

- Lorsqu'une bataille est trop difficile, essayez d'utiliser l'option de résolution automatique des conflits. Si vous avez le nombre de troupes suffisantes, vous remportez le combat avec un minimum de pertes. Il s'agit d'une option pour les flemmards, car il est possible de sauver plus de troupes en jouant les rixes soi-même.

- Lors des conflits dans l'espace, notez que certaines stations, ou plusieurs croiseurs et autres vaisseaux de grande taille ont des points vitaux. Les hangars permettant à des vaisseaux plus petits de décoller doivent être les cibles prioritaires. Ensuite, les générateurs de boucliers ou encore les réacteurs à propulsion sont à détruire. Ainsi, ce qui était un véritable danger ne devient plus qu'un tas de ferraille incapable de lancer des troupes ou de se déplacer, voire de se défendre.

- Sur la carte galactique, vous pouvez créer des vaisseaux ou des troupes et acquérir de nouvelles technologies. Mais ne traînez pas trop ! Plus vous perdrez de temps, plus l'ennemi aura l'opportunité de prendre le contrôle de planètes et ainsi avoir plus de ressources pour étoffer son armée.

- La pause permet d'arrêter l'action tout continuant à donner des ordres à ses troupes. Cela s'avère particulièrement utile en combat, lorsque le chaos est total.

- Que ce soit dans l'espace ou sur la terre ferme, l'ennemi a tendance à se concentrer sur une seule troupe ou un unique vaisseau. C'est pourquoi il est préférable de placer celui qui a le meilleur bouclier pour qu'il attire les tirs ennemis pendant que le reste de votre armée s'avance sans essuyer de salves. Lorsque le bouclier de la troupe qui fait l'appât est au plus bas, faites-la reculer. Cette technique vous sauvera souvent, tâchez de ne pas l'oublier.

- À chaque fois que vous pointez sur un vaisseau, véhicule ou unité, R2 vous indique contre quel type de troupes votre unité est la plus efficace, alors tâchez de l'utiliser à bon escient !

- Lorsque vous jouez les rebelles, déplacez R2 sur différentes planètes pour espionner vos ennemis. Vous leur volez ainsi des technologies et apprenez aussi le nombre de troupes qui protègent la planète en question.

MODE CAMPAGNE : ALLIANCE REBELLE

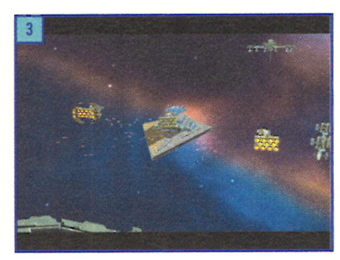
MISSION 01 : LA DIVERSION
PLANÈTE DE DESTINATION : KUAT

Objectifs : Détruire 6 chantiers. Le capitaine Antilles doit survivre.

Champ de bataille : Pour cette première mission, vous devez détruire 6 chantiers navals impériaux. Ils sont appelés Cales sèches orbitales. Ces gigantesques complexes abritent des chasseurs TIE, il faut donc les détruire au plus vite. Si vous prenez le temps de regarder autour de chaque chantier, vous verrez des containers orbitaux. Si vous en détruisez un, c'est le complexe entier qui explose **(photo 1)**. Et si vous êtes assez rapide, les chasseurs TIE qui sont à l'intérieur n'auront même pas le temps de décoller. Ne foncez donc pas dans le tas bêtement. Contournez les défenses de chaque complexe et attaquez le container orbital le plus accessible. Vous n'aurez plus ensuite qu'à abattre quelques vaisseaux de patrouille pour passer au complexe









suivant (photo 2). C'est une mission facile, il suffit d'attaquer intelligemment (photo 3). Lorsque vous avez fait le boulot, vous repassez sur la carte galactique.

MISSION 02 : RÉCOLTER LES DONNÉES PLANÈTE DE DESTINATION : WAYLAND

Carte Galactique : Après le briefing concernant la mission, construisez des complexes miniers sur toutes les planètes qui sont en votre possession (photo 4). Cela permet d'augmenter vos revenus journaliers. Ensuite, dépensez vos deniers à construire des complexes d'armement spatiaux et terrestres sur Dantooine, Yavin 4 et Aldérande. Regroupez une armée terrestre sur Aldérande (photo 5) composée de bataillon d'infanterie, de soldats Plex et de chars T2-B. Faites-en 4 de chaque, et vous serez tranquille. Notez qu'avant de récolter les informations grâce à vos droïdes, il est possible de prendre le contrôle de l'espace aérien de Korriban avec quelques corvettes corelliennes et des Y-wings. Si vous prenez dès maintenant la surface de cette planète, occupée par de simples pirates, vous amasserez les ressources plus rapidement. Maintenant, dirigez-vous vers Wayland et attaquez.

Objectifs : Amener les R2 jusqu'à la station/Les droïdes doivent survivre.

Champ de bataille : Déployez vos troupes sur le point de contrôle. Sortez deux bataillons d'infanterie supplémentaires, deux escouades de chars T2-B et deux commandos de soldats Plex en plus. Avec ça, vous êtes paré ! Mettez vos chars en premier et avancez dans la base nord. Votre infanterie suivra juste derrière et s'attaquera aux stormtroopers de l'Empire. Vos soldats Plex, armés de lance-roquettes se chargeront des tourelles et des bipèdes. Notez que R2 est capable de prendre le contrôle des tourelles si vous êtes assez rapide. Lorsque vous avez la maîtrise des lieux, placez R2 près de la station. Mettez votre infanterie et vos soldats Plex à droite. Quant à vos chars, laissez-les sur la gauche. Débarquez encore quelques soldats Plex et laissez-les bien au sud de l'endroit où vous déployez vos troupes. Des stormtroopers et des bipèdes impériaux viennent de la gauche (photo 6). Vos chars les stopperont et concentreront leurs tirs sur les bipèdes. À droite, votre infanterie arrêtera les soldats impériaux et vos Plex abattront les bipèdes (photo 7). Enfin, la petite armée que vous avez laissée au sud prendra l'armée qui vient du sud à revers. Si vous utilisez les bonnes unités contre les bons ennemis, R2 finira tranquillement sa mission (photo 8) et vous n'avez plus qu'à le ramener au point de contrôle du début.

MISSION 03 : VOL DE X-WING PLANÈTE DE DESTINATION : FRESIA

Carte Galactique : Mettez une de vos troupes terrestres sur Wayland pour la conquérir. Et construisez un complexe minier. Augmentez les technologies sur cette planète en construisant une station spatiale et de quoi faire une armée terrestre. Constituez une armée terrestre correcte avec 5 bataillons de tanks, 4 bataillons d'infanterie et au moins 4 escouades de plex. À présent, débarquez sur la planète (photo 9).

Objectifs : Escorter les pilotes. Désactiver les turbolasers.

Champ de Bataille : Sur la surface de Fresia, débarquez deux escouades de tanks, deux infanteries puis un commando de

















Plex. Placez les pilotes au sud, au milieu de vos troupes (photo 10). Là, ils sont en sécurité. Vous devez d'abord détruire les générateurs situés au nord-ouest de la carte. Pour cela, envoyez progressivement vos troupes vers le nord en empruntant le chemin ouest. Vos tanks avanceront en premier pour encaisser et vos soldats suivront, ainsi que les pilotes (photo 11). Méfiez-vous, des stormtroopers arrivent parfois par derrière. Prenez le contrôle du point d'atterrissage au nord et faites venir plus de troupes, des tanks mais aussi des Plex. Attaquez la base et détruisez les générateurs. Les turbolasers sont maintenant hors service. Allez au nord-ouest et profitez du point d'atterrissage pour faire venir encore plus de troupes. Amenez maintenant vos pilotes jusqu'aux X-wings (photo 12). Mais des tourelles anti-aériennes sont présentes. Allez les détruire et la mission sera remportée. Ici, tout est affaire de troupes, alors prévoyez-en un paquet.

MISSION 04 : SAUVETAGE DE KESSEL PLANÈTE DE DESTINATION : KESSEL

Carte Galactique: Accumulez une bonne dizaine de Y-wings avec le commandant Antilles sur la planète Kuat. Amenez quelques X-wings et des corvettes. Profitez-en pour prendre le contrôle de Kuat avec des troupes terrestres (photo 13).

Objectif : Récupérer les navettes de l'Empire.

Champ de bataille : Attention, mission facile. Placez vos Y-wings légèrement sur la droite par rapport au point de départ (photo 14). Dès que les trois transporteurs de l'Empire passent, envoyez, un à un, vos Y-wings les immobiliser avec leur canon à ions. Ensuite, approchez la navette de Antilles près des transporteurs pour qu'il récupère les pilotes de l'Alliance enfermés dedans. Pour le reste, prévoyez une petite dizaine de X-wings et des corvettes afin de lutter face aux croiseurs. Souvenez-vous, vous n'avez pas à bouger, il suffit de laisser les troupes de l'Empire s'écraser sur votre défense et d'immobiliser les navettes avant de les récupérer. Si vous tardez trop à aller sauver les pilotes prisonniers, l'Empire détruit les navettes de transport immobilisées. Alors ne perdez pas de temps ! (photo 15)

MISSION 05 : VOL DE TECHNOLOGIE PLANÈTE DE DESTINATION : MON CALAMARI

Carte Galactique : Rien de bien difficile ici. Amenez les droïdes sur Kuat. Faites-les glisser, (seulement les droïdes, attention !) sur Mon Calamari sur la case voler. Choisissez une des technologies à prendre l'Empire. Aucune n'est meilleure que l'autre, faites votre choix. Ensuite,











préparez des troupes en masse, tant pour les combats spatiaux que terrestres. Il va y avoir du sport. Prenez le contrôle Bothawi et Mon Calamari, c'est vital **(photo 16)**. Sécurisez ces deux planètes avec des troupes au sol en petit nombre et des vaisseaux en masse. C'est par là que l'Empire passera pour tenter de vous déloger de la galaxie, vous êtes prévenu.

MISSION 06 : LIBÉRATION DU JOUG IMPÉRIAL PLANÈTE DE DESTINATION : KASHYYYK

Carte Galactique : Prenez le contrôle de Tatooine. Si vous y parvenez, vous aurez sécurisé une bonne partie de la galaxie. Faites des constructions et préparez vos défenses sur Tatooine, Mon Calamari et Bothawi. Pensez à voler les technologies de l'Empire avec vos droïdes en visitant chacune des planètes accessibles avant de les conquérir. Tâchez d'avoir un maximum de troupes, car une fois la mission 6 terminée, les forces de l'Empire vont tenter de reprendre le contrôle des planètes dont vous avez la possession **(photo 17)**. Prenez au passage le contrôle de l'espace aérien de Geonosis. Inutile d'attaquer la planète elle-même, le combat est pour le moment trop difficile. Pour être vraiment certain d'assurer vos arrières, prenez le contrôle des trois planètes suivantes : Shola, Nal Uttah et Ryloth. Ce sont des planètes de contrebandiers, mais en les possédant, vous accumulez les crédits et sécurisez totalement cette partie de la galaxie. Pensez à les protéger comme il se doit et vos revenus sont presque assurés. Mais pour cela, il faudra passer pas mal de temps sur la carte galactique avant d'attaquer Kashyyyk. Une fois que cela est fait, préparez vos forces d'assaut afin d'accomplir votre mission sur Kashyyyk. Des tanks, des Plex et des soldats, mais aussi des Y-wings afin de pouvoir bombarder la zone. Une bonne dizaine de chaque devrait assurer le succès de la mission **(photo 18)**.

Objectifs : Han Solo doit survivre/Détruire 5 prisons.

Champ de bataille : Déployez une unité de tanks, deux de soldats et des Plex. Comme toujours, mettez les tanks en premier, ensuite les soldats et enfin les Plex à l'arrière. Faites venir les Plex dès que des bipèdes se pointent. Solo détruit les prisons, alors placez-le près des bâtiments. Replacez vos troupes dès qu'elles sont éliminées et laissez constamment Solo à l'arrière, il ne doit pas mourir **(photo 19)**. Au deuxième point d'atterrissage, rajoutez un type de troupe de chaque sorte. De là, allez vers le nord et détruisez la prison de la même façon que les précédentes. L'ami de Han Solo se trouve bien entendu dans la dernière prison **(photo 20)**.

MISSION 07 : ESCORTER ANTILLES JUSQU'À ATZERRI PLANÈTE DE DESTINATION : ATZERRI

Carte Galactique : C'est là que vous allez apprécier le travail effectué avec la conquête des planètes pirates lors de la phase précédente. Les quatre planètes suivantes : Sullust, Eriadu, Naboo et Géonosis sont parcourues par des flottes impériales. Elles forment une sorte de blocus. Ryloth et Tatooine subissent régulièrement l'assaut de l'Empire, mais avec de bonnes défenses et des flottes conséquentes, vous ne risquez rien. Même si c'est assez long, pensez à bien faire évoluer les défenses des planètes que vous possédez, tant dans les airs que sur les terres. Pour atteindre Atzerri, pas de secret, prenez le contrôle de

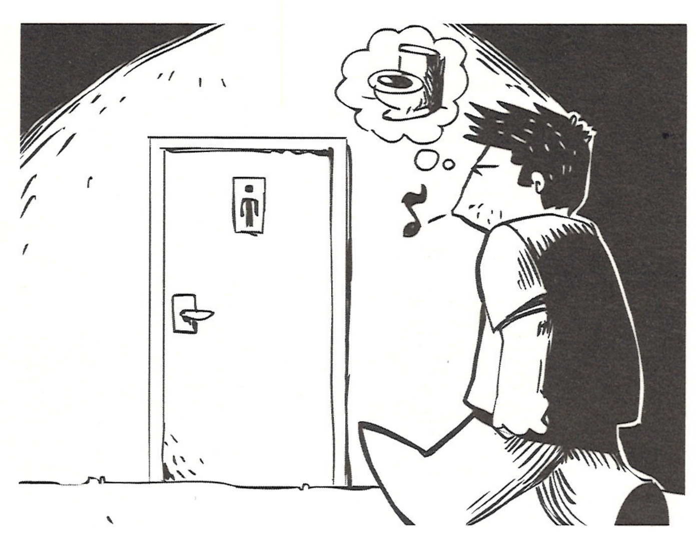






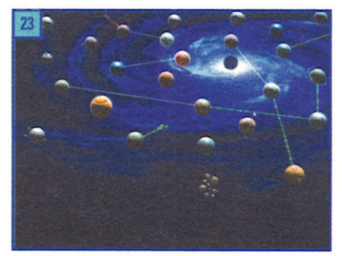
Eriadu et Naboo en partant de Geonosis (photo 21). Pensez à avoir deux flottes conséquentes pour assurer les combats spatiaux ainsi qu'une armée terrestre de poids. Ceci vous permet de conquérir l'espace aérien rapidement avant de vous approprier les ressources de ces lieux. Une fois que cela est fait, vous devez passer sur Sullust et Bespin avant d'arriver à destination. Inutile de les conquérir totalement, devenez juste le maître des airs avec une escorte suffisante. Sachez d'ailleurs qu'il suffit d'envoyer les droïdes sur ses planètes avant de les attaquer afin de savoir quelles troupes de l'Empire s'y trouvent. Ainsi, vous pouvez choisir le moment opportun pour lancer l'assaut. (photo 22)

Objectifs: Détruire les croiseurs et récupérer les informations.



Champ de bataille : C'est une bataille spatiale à laquelle vous allez faire face cette fois-ci (photo 23). Trois croiseurs, dont un de grande taille vous attaquent. Pour le moment, ne vous souciez pas du vaisseau du contrebandier que vous devez intercepter. Concentrez toute votre puissance de feu sur les petits croiseurs. Abattre leur moteur en premier est une bonne stratégie. Les Y-wings vous seront d'un grand secours ici,





alors n'oubliez pas d'en emporter quelques-uns avec votre flotte. Quand les croiseurs sont vaincus, rattrapez le contrebandier grâce à l'accélération de vos corvettes et faites-lui quelques dommages. Ne le détruisez pas ! Lorsqu'il est immobilisé, reculez le gros de vos troupes et amenez le vaisseau de Antilles au contact de votre cible. Une fois les informations récupérées, détruisez l'engin et concentrez toute votre flotte sur les quatre croiseurs à l'est sans tarder. Les détruire est un jeu d'enfant. Lorsque vous y parvenez, vous n'avez plus qu'à rentrer au bercail.

MISSION 08 : SAUVETAGE DU FAUCON MILLENIUM PLANÈTE DE DESTINATION : CORELLIA

Carte Galactique : Han Solo et son équipage ont encore besoin d'aide. Pas fichu de se débrouiller seul, celui-là ! Ne foncez pas de suite sur ladite planète (photo 24). Préférez prendre le temps de construire une belle armada. Avec les planètes qui doivent être sous votre contrôle, cela ne sera pas un problème. Mettez un peu de tout dans votre flotte, mais privilégiez les Y-wings ainsi que tous les types de frégates. Elles se déplacent pour la plupart













assez vite et cette bataille se jouera sur votre vitesse d'intervention **(photo 25)**.

Objectif : Détruisez le rayon tracteur qui retient le Faucon Millenium.
Champ de bataille : L'action débute directement face à des croiseurs. Même pas le temps de se préparer. Tant pis, foncez directement sur votre cible en activant les réacteurs et vos frégates et les ailerons des Y-wings. Visez uniquement les réacteurs du croiseur qui traque le Faucon Millenium. C'est votre seul objectif. Lorsque la cible est immobilisée, toutes vos troupes doivent se concentrer sur le rayon tracteur, situé au centre de la structure du croiseur **(photo 26)**. Lorsque cette partie est détruite, la mission est terminée. Elle peut paraître simple, mais pour être honnête, le gros de votre troupes spatiales doivent être présentes, histoire de servir de chair à canon aux défenses de l'Empire en cas de pépin. Pour le reste, tout est question de vitesse. À vous de jouer !

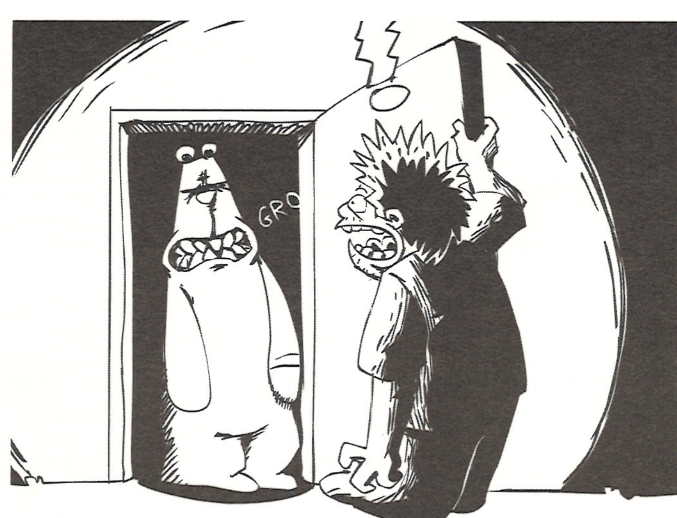
MISSION 09 : UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN PLANÈTE DE DESTINATION : VERGESSO

Carte Galactique : Aller jusqu'à ce champ d'astéroïdes ne vous posera pas le moindre problème. C'est une fois sur place que la situation se corse. Alors profitez de ce passage sur la carte galactique pour prendre le contrôle des planètes suivantes : Dagobah, Vergresso (champ d'astéroïdes), Naboo, Sullust (si ce n'est pas déjà fait) et Corulag. La technique demeure identique **(photo 27)**. Envoyez les droïdes pour fouiner et amenez ensuite le gros de la flotte, histoire de mettre tout le monde d'accord. Il ne vous reste plus qu'à fouler le sol avec vos armées terrestres. Le gros de la difficulté dans cette campagne se joue sur la carte galactique, alors prenez le temps de vous installer dessus avant d'agir.

Objectif : Trouver le container
Champ de bataille : Han Solo est toujours plein de surprises. La preuve, dans cette mission, il doit, seul avec son Faucon Millénium, aborder chaque station (indiquée en vert sur l'écran), pour y trouver un container. Et le tout, en passant entre les patrouilles. Le Faucon Millénium a deux avantages : Il est très rapide et possède un bouclier le rendant invulnérable à toute attaque pendant quelques secondes. Face à l'armada impériale, vous ne pouvez rien ici. Alors évitez les patrouilles et ne faites la peau qu'aux chasseurs et bombardiers TIE. Pour le reste, c'est peine perdue. Comme dans un bon vieux jeu d'arcade, apprenez à







naviguer avec le Faucon sur la map et entre les patrouilles. Lorsque vous êtes détecté, il faut alors jouer sur la vitesse et le bouclier. Le temps de semer vos ennemis, vérifiez les stations et trouvez le container. C'est largement faisable si vous utilisez la mini-carte pour repérer à la fois les patrouilles et les stations.

MISSION 10 : MANIER AVEC PRÉCAUTION PLANÈTES DE DESTINATION : MON MOTHMA, PUIS CARIDA

Carte Galactique : Attention, après cette mission, l'Empire contre-attaque ! Bétonnez (eh oui, c'est le mot !) vos défenses sur toutes les planètes. La flotte de l'Empire va tenter de rejoindre Mon Calamari et traverser toutes vos conquêtes en attaquant le moindre vaisseau de l'alliance (photo 28). Construisez des flottes conséquentes un peu partout et attendez-vous au pire. Lorsque toutes les stations orbitales sont prêtes et vos soldats sur le pied de guerre, envoyez Han Solo jusqu'à Mon Mothma, le chef de l'alliance rebelle.

Objectifs : Détruire le générateur des tourelles/trouver le container.

Champ de bataille : Fini la rigolade ! Solo part seul en croisade contre une cité impériale. Toujours dans les plans galères, celui-là. Lui et son gros nounours doivent impérativement survivre. À deux contre les gardes de la cité, autant dire que les chances sont réduites. Mais il y a la force « be with you ». En effet, nos deux héros ont chacun la compétence sprint à utiliser au bon moment. De plus, Han peut lancer un EIM temporaire pour stopper les appareils électriques (à savoir les bipèdes et les tourelles) (photo 29). Son comparse, quant à lui, peut prendre le contrôle des véhicules impériaux. Allez à l'ouest pour commencer et passez devant les deux tourelles en utilisant l'EIM de Han. Ensuite, dirigez-vous vers l'est, là se trouvent des mini-tanks de l'Empire. Au sud de ces tanks vous pouvez voir une station de construction. Un socle au sol (photo 30). Passez le curseur dessus pour construire une station de Bacta. Tuez les stormtroopers. Nos deux héros peuvent s'en charger en faisant des aller et retour à la station pour se soigner. Allez ensuite prendre le contrôle du quadrupède impérial. Détruisez les bipèdes sur votre route grâce à lui. Han doit en permanence rester à côté pour se charger des soldats. Si la situation dérape, écrasez les soldats avec le quadrupède. Lorsque le couloir central de la mini-carte est dégagé, abandonnez le quadrupède (photo 31) et allez au nord-ouest pour détruire le générateur. Prendre le contrôle d'un mini-tank à ce moment-là peut être une bonne option. En effet, on peut le faire exploser au milieu de l'ennemi. Quant le générateur est hors service, allez vers le sud-ouest en suivant les couloirs. Normalement, vous devez avoir tout déblayé grâce au tank et au quadrupède lors de la phase précédente. Si nos héros ont besoin de vie, retournez à la station de Bacta. Lorsque vous avez trouvé ce que vous cherchez, ne traînez pas et allez vers les navettes impériales situées au nord. Ne vous souciez pas des ennemis que vous croisez, contentez-vous de sprinter lorsque vous tombez sur les stormtroopers.

MISSION 11 : LA DÉFENSE DE MON CALAMARI

Carte Galactique : Comme nous vous l'avons dit tout à l'heure, vos défenses doivent être prêtes. Vous devez avoir atteint les 400 de population possible si vous avez conquis les planètes annexes. Ne reste plus qu'à regrouper 3 flottes de vaisseaux en tout genre. Et surtout, pensez aux Y-wings pour vous sauver des croiseurs ! La









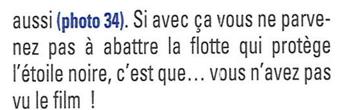


bataille devrait se dérouler autour de Correllia ou un des systèmes avoisinants. Vous possédez désormais des vaisseaux Calamari ainsi que leur général, faites-en bon usage **(photo 32)**.

Objectif : Stopper la flotte impériale avant son arrivée à Mon Calamri.
Champ de bataille : Bon, la situation se corse. Vous devez impérativement détruire les croiseurs en priorité, vos Y-wings devraient faire l'affaire. Tout est question de renforts ici alors prévoyez de pourvoir remplir la carte de deux ou trois armadas pour être en permanence à 25 de population durant la bataille. Si vous avez assez de vaisseaux pour encaisser les croiseurs, tout devrait bien se passer malgré l'envergure démesurée de la bataille **(photo 33)**. Pour finir, pensez à utiliser les spécialités de chacun de vos vaisseaux pour réaliser des frappes chirurgicales.

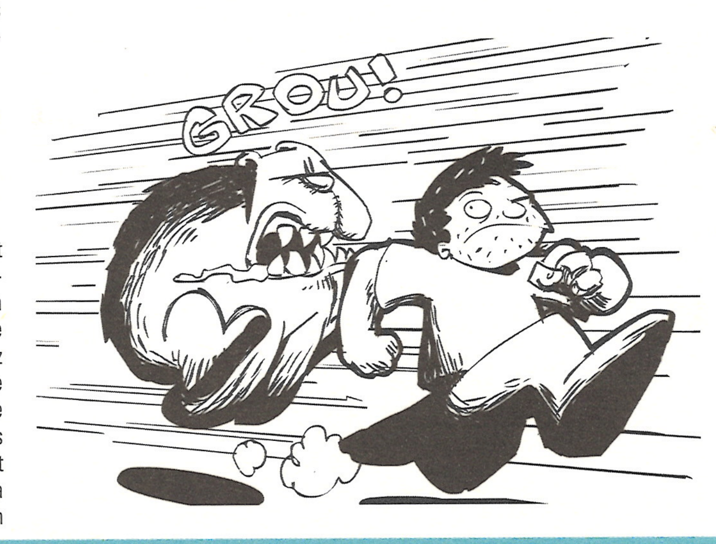
MISSION 12 :
LA BATAILLE FINALE !
PLANÈTE DE DESTINATION :
CORUSCANT

Carte Galactique : L'étoile noire est lâchée ! Inutile de vous dire que sa présence sur l'orbite d'une planète signifie la fin de toute vie dans la zone. Le monstre d'acier part de Coruscant. Amassez toutes vos escadrilles près du centre de la galaxie. Dès que l'étoile noire se déplace, foncez dessus ! Et ne vous faites pas de souci, cet affrontement n'est pas aussi complexe qu'il y paraît. La force est avec vous, Luke ainsi que Han



aussi **(photo 34)**. Si avec ça vous ne parvenez pas à abattre la flotte qui protège l'étoile noire, c'est que… vous n'avez pas vu le film !

Objectif : Détruire la flotte qui protège l'étoile noire.
Champ de bataille : Pour le reste, rien de particulier, concentrez vos tirs sur les croiseurs. Visez d'abord leurs générateurs de boucliers puis leur réacteur. Les abattre est ensuite un jeu d'enfant **(photo 35)**. Pensez à constamment ramener des troupes supplémentaires spécialisées contre les ennemis qui restent sur le champ de bataille. Le tir chanceux de Luke et le tir concentré des Calamari sont des armes à ne pas négliger ! Que la force soit avec vous. **(photo 36)**



MODE CAMPAGNE : L'EMPIRE GALACTIQUE

MISSION 01 : ÉLIMINEZ LES REBELLES !

Champ de bataille : Avec Dark Vador, ne cherchez pas comprendre ce qui se passe. Prenez toutes les unités et foncez dans le tas. Les bipèdes en premier, de préférence. Ils encaisseront les dommages pour vos soldats. Vador est pratiquement indestructible dans cette mission, mais méfiez-vous. On peut déjà remarquer qu'il est obligé de lutter au corps à corps pour tuer ses cibles. Un détail qui le mettra sans doute dans de mauvaises postures lors des grandes batailles. Enfin, utilisez sa force pour repousser les soldats de l'alliance lorsqu'il est entouré ou pour soulever les véhicules ennemis afin de les immobiliser (photo 37). Suivez le trajet imposé jusqu'à la base nord. Un champ de force la protège. Vador, un garçon loin d'être idiot, vous conseille d'aller détruire le générateur au sud-est. Exécutez son ordre, rassemblez vos troupes, puis rasez la base nord. Les bipèdes ne feront qu'une bouchée des tourelles. Concentrez ensuite vos tirs sur la station de Bacta, avec Vador en tête (photo 38).


39

MISSION 02 : DÉTRUIRE ! PLANÈTE DE DESTINATION : FONDOR

Carte Galactique : Avant d'être grand, il faut commencer petit. Ce fut aussi le cas de l'Empire. Vous ne possédez donc que peu de planètes. Équipez-les en ressources en construisant des complexes miniers, des casernes etc... Pensez aussi à fortifier les orbites de chacune d'entre elles (photo 39). Notez que vous avez assez de crédits pour construire quelques croiseurs et chasseurs, ne vous gênez pas. Gardez tout de même un peu d'argent pour constituer une armée terrestre correcte afin d'accompagner le seigneur Vador (J'adore !) sur Fondor. Si vous doutez de vos capacités, envoyez un droïde sonde sur Fondor avant d'y aller. Vous verrez qu'il n'y a pas de quoi s'inquiéter (photo 40).

Objectif : Prendre le contrôle de Fondor.

Champ de bataille : Déployez une unité de bipèdes, deux de stormtroopers et Vador lui-même. Evitez l'incident diplomatique en mettant systématiquement le seigneur Sith en retrait lorsque sa barre de vie est au plus bas (photo 41). Ceci étant, lorsqu'il est en pleine forme, vous pouvez le mettre en tête. Il encaisse incroyablement bien. La population de Fondor est en cheville avec l'alliance, alors pas de pitié ! Mettez vos soldats en premier avec Vador et faites-les suivre par vos bipèdes (photo 42). Si des soldats Plex (lance-missiles) se pointent, vos soldats doivent les abattre en priorité. Vador et ses troupes de marcheurs n'ont donc qu'à faire le ménage pendant que les bipèdes détruisent les bâtiments. Au premier croisement, envoyez vos soldats avec Vador vers le nord et laissez vos bipèdes faire le ménage au sud-ouest. Rejoignez vos deux armées sur le point d'atterrissage nord. Déployez de nouvelles troupes et n'épargnez personne à l'est (photo 43). Telle est la volonté de l'empereur !

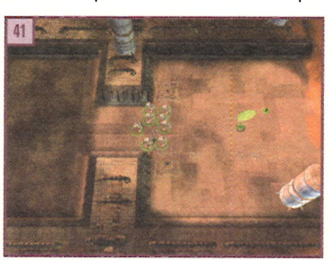

37


38

MISSION 03 : LA CHASSE AUX PIRATES PLANÈTE DE DESTINATION : ILUM

Carte Galactique : Envoyez une sonde sur Ilum pour voir ce qui s'y trame (photo 44) ! Boba Fett se joint aux festivités sur une invitation de Vador lui-même. Puisque l'ambiance est bonne, Fett profite de la


40

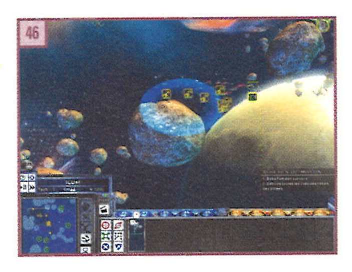

41

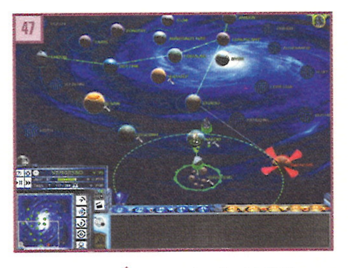

42













flotte impériale pour attaquer Ilum. Constituez une petite escadrille avec quelques croiseurs tartan et aclammator. N'oubliez pas de regrouper une armée terrestre afin de prendre le contrôle de la surface de Ilum, une fois l'orbite en votre possession. Cela fait toujours des crédits supplémentaires (photo 45) !

Objectifs : Détruire les radars et capturer le traître.
Champ de bataille : Seul avec Boba Fett, détruisez tous les radars, mais sans vous faire repérer par la base qui est au centre de la mini-carte. Si jamais les pirates savent que vous êtes là, le chef va tenter de s'enfuir et l'arrêter sera extrêmement difficile compte tenu du fait que vous n'avez que le vaisseau de Fett. Utilisez les charges sismiques pour détruire la plupart des vaisseaux lorsque vous êtes submergé (photo 46). Une fois que les radars sont détruits, vous pouvez poser des troupes. Ne vous gênez pas, quelques croiseurs feront l'affaire mais pensez aussi à la vitesse car le maître des lieux tentera de s'enfuir in extremis à la fin de la bataille.

MISSION 04 :
LA CONQUÊTE DE GEONOSIS
PLANÈTE DE DESTINATION : GEONOSIS

Carte galactique : Cette phase est la plus importante de la campagne de l'Empire. Vous devez conquérir toutes les planètes accessibles avant d'aller jusqu'à Geonosis. L'objectif ici est d'asseoir votre domination afin d'avoir les crédits suffisants pour la suite des opérations (photo 47). Ainsi, envoyez des sondes partout dans l'univers et repérez les planètes les moins protégées. Amenez-y vos flottes et prenez possession des orbites. Ensuite, créez une armée terrestre pour conquérir les surfaces. Ne reste plus ensuite qu'à construire les bâtiments qui assurent les revenus et les défenses. Une mission simple, mais néanmoins assez longue qui vous sauvera la vie dans les missions futures. Enfin, vous n'avez plus qu'à lancer votre flotte au complet sur Geonosis.

Objectifs : Détruire la station spatiale et raser la surface de la planète.
Champ de bataille : Sortez quatre croiseurs de chaque sorte et lancez l'assaut. Abattez les tourelles de défense avant de vous approcher de la station spatiale. Concentrez vos tirs sur les canons de la station pendant que vous abattez les X-wings avec vos TIE (photo 48). La bataille est assez longue mais si vous avez de quoi remplacer les vaisseaux détruits par l'alliance, vous ne devriez pas trop lutter. La suite de l'affrontement se déroule à la surface de Geonosis. Les habitants ont pactisé avec l'ennemi et vous devez tous les éliminer. Sortez deux garnisons de bipèdes, des généraux, quelques soldats ainsi que Vador. Inutile de trop vous creuser la cervelle, la marche à suivre est la suivante : Vador en tête ainsi que ses soldats se chargent de l'infanterie ennemie. Dès qu'un véhicule ou un bâtiment se profile à l'horizon, sortez les bipèdes. Bien entendu, pour remporter cette mission terrestre, il est impératif d'éradiquer tous les habitants de la planète et de détruire toutes les structures (photo 49).

MISSION 05 :
L'ATTAQUE DE MON CALAMARI
(photo 50)
PLANÈTE DE DESTINATION : MON CALAMARI

Carte Galactique : Commencez par prendre le contrôle de Corellia. Fortifiez l'endroit comme il se doit. Kuat est votre prochaine cible, mais gardez toujours une

flotte sur l'orbite de Geonosis, l'alliance risque de tenter une attaque. Ensuite, Kuat Kassel, Kirriban et Ryloth doivent tomber aussi. Mais méfiance, sur Ryloth de lourdes flottes défendent chèrement l'espace aérien. Utilisez les sondes pour espionner les forces ennemies avant de vous attaquer à une planète, c'est vital ! Enfin, finissez votre campagne en vous attribuant Nal Hutta (photo 51). Quand tous ces systèmes sont enfin sous le joug de l'Empire, vous pouvez commencer à vous soucier de Mon Calamari.

Objectifs : Détruire la station spatiale et les deux vaisseaux Calamari.
Champ de bataille : Si la bataille commence de manière classique, préparez-vous à l'arrivée de renforts conséquents du côté de l'alliance. Avancez vos troupes jusqu'à la station et commencez l'attaque en nettoyant la zone de ces tourelles de défense (photo 52). Visez ensuite les générateurs de boucliers et les canons de la station. Deux vaisseaux Calamari entrent alors dans la zone de combat. Faites demi-tour le plus vite possible et détruisez-les avant de vous retrouver coincé entre eux et la station de l'alliance (photo 53). Là encore, visez les réacteurs, les boucliers, puis enfin les canons. Lorsque la voie est libre, retournez en finir avec la station. Bien entendu, arrangez-vous pour avoir de quoi remplacer vos vaisseaux perdus tout au long de l'affrontement, c'est la clé de la victoire.

MISSION 06 : TROUBLES SUR KASHYYYK PLANÈTE DE DESTINATION : KASHYYYK

Carte Galactique : La planète des Wookies est juste à côté de Mon Calamari. Renforcez vos positions sur cette dernière, puis constituez une armée afin d'envahir la terre ferme de Kashyyyk (photo 54). Cela ne doit pas durer longtemps car vous devez posséder les trois quarts de la galaxie à présent et vos ressources sont plus que conséquentes. Vous l'aurez compris, lancer l'assaut le plus vite possible est votre priorité.

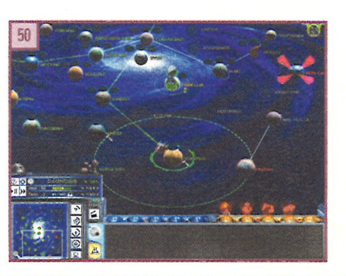
Objectif : Protéger les prisons de l'Empire.
Champ de bataille : Déployez deux unités de bipèdes, Vador et une escouade de commandants. Pensez aussi à rajouter quelques stormtroopers ainsi que des maulers TIE et enfin des éclaireurs. Ces derniers servent à connaître les positions des troupes













de l'alliance. Le temps que vous sortiez toute votre armée de vos vaisseaux, deux prisons seront détruites. Foncez protéger les deux dernières au nord. Comme toujours avec l'Empire, Vador doit être en tête et les soldats le suivent afin de liquider les porteurs de lance-roquettes de l'alliance, les Plex. Vos bipèdes et vos tanks à l'arrière n'interviennent qu'en de rares occasions. L'idéal est d'arriver à surprendre Solo et à le blesser pour mettre un terme à la destruction des prisons (photo 55). Vos éclaireurs servent d'ailleurs à le débusquer. Ensuite, tout n'est plus qu'affaire de patience puisque vous n'aurez qu'à liquider les forces de l'alliance qui traînent.

MISSION 07 : UNE NOUVELLE ARME
PLANÈTE DE DESTINATION : CARIDA

Carte Galactique : Si tout s'est bien déroulé, l'Empire possède plus des trois quarts de la galaxie et escorter le commandant Maximilien Veers jusqu'à Carida est d'une facilité extrême (photo 56). Vador doit impérativement l'accompagner. Inutile d'emmener la moindre troupe avec vous.

Objectifs : Veers doit survivre/abattre les rebelles.

Champ de bataille : Cette mission est une démonstration des capacités du quadrupède impérial. Rien de bien difficile. Piétinez la barrière et détruisez les véhicules au sud. Le quadrupède est fait pour cela, vous n'aurez aucune difficulté. Allez vers l'est et préparez-vous à débarquer des soldats du ventre de votre nouvelle arme. Ils seront très efficaces contre les escouades rebelles (photo 57). Faites la peau au Rancor de manière à épater la galerie. De vrais rebelles attaquent cette fois la zone. Vous devez protéger les bunkers. Déployez le plus de soldats possible et allez jusqu'au bunker situé à l'ouest. En détruisant toutes les troupes rebelles, vous vous assurez la victoire. Le quadrupède se charge des véhicules et les soldats des commandos rebelles. Pensez à recharger l'énergie du quadrupède sur les socles, si nécessaire.

MISSION 08 : LA FORTERESSE REBELLE
PLANÈTE DE DESTINATION : JABIIM

Carte Galactique : Avant de vous jeter sur Jabiim, vous devez conquérir tous les systèmes avoisinants (photo 58). Faites quatre flottes de vaisseaux conséquentes et entourez vos cibles une à une. Attention, les rebelles ne manquent pas de forces dans ce secteur. Préparez aussi une armée pour les assauts terrestres. Tâchez de fortifiez vos positions à chaque nouvelle prise, c'est vital. Sans quoi les rebelles vous mèneront la vie dure. Lorsque vous avez tout conquis, rassemblez votre flotte et lancez une attaque totale sur Jabiim.

Objectif : Détruire tous les rebelles.

Champ de bataille : La première partie de la mission se déroule en orbite (photo 59). Il s'agit de détruire une station spatiale rebelle. Comme d'habitude, vous vous devez de posséder des vaisseaux de remplacement pour conserver la plus grande puissance de feu possible durant la bataille. Pour le reste, vous devez commencer à avoir l'habitude. Utilisez les pouvoirs spéciaux de chaque vaisseau et dégommez les parties importantes de la station avant de l'achever. La suite se déroule sur la planète elle-même. Déployez deux unités de bipèdes, Vador, des chars, une


55


56


57


58


59


60



escouade de commandants et des soldats. Un quadrupède serait le bienvenu aussi. Vous devez détruire toutes les structures de cette planète. Commencez par l'est après avoir balayer les premiers ennemis. Faites le ménage au nord-ouest ensuite. La plus grosse difficulté réside dans la partie nord ouest. Il faut faire entrer Vador et ses troupes à pied dans le champ de force. Si elles sont assez nombreuses, foncez directement sur le radar et détruisez-le au plus vite (photo 60). Une fois que cela est fait, vos troupes d'assaut s'occuperont du reste. Enfin traquez les derniers survivants pour faire tomber la planète entre vos mains.







MISSION 09 : LA TRAHISON DE MOFF PLANÈTE DE DESTINATION : ATZERRI

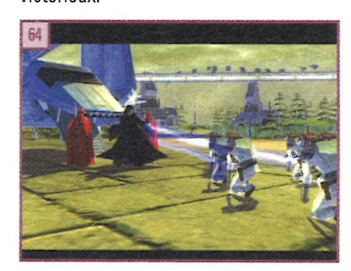
Carte Galactique : Lancez une sonde sur Atzerri. Si vous contrôlez le système, ce qui devrait être le cas, rejoindre cette planète sera facile. Comme vous pouvez le voir, l'endroit est bien gardé ! Alors regroupez toutes vos forces et attaquez (photo 61). Vous verrez que Moff est difficile à attraper. Inutile de perdre votre temps sur ce lieu une fois que votre cible a disparu. Passez en hyper-espace et revenez sur la carte galactique. Un croiseur Interdictor vous attend sur Coruscant. Mêlez-le à votre flotte actuelle et attendez que l'on repère Moff sur une planète. Amenez-y votre armada et entrez dans la bataille. La première chose à faire est d'utiliser le champ gravitationnel du croiseur que vous venez de récupérer (photo 62). Ainsi, Moff ne pourra plus passer en hyper-espace et s'enfuir. Protégez votre croiseur et lâchez toute votre puissance de feu sur le vaisseau de Moff, il ne tiendra pas longtemps.

MISSION 10 : AU SERVICE DE L'EMPEREUR. PLANÈTE DE DESTINATION : BOTHAUWI

Carte Galactique : Vous avez dû perdre quelques plumes lors de la dernière bataille. Reconstituez vos forces tant terrestres que spatiales et regroupez-les. Menez tout l'empereur sur Bothauwi, il va y avoir du sport ! (photo 63)

Objectif : Détruire les structures et le peuple de Bothauwi.

Champ de bataille : Cette mission n'est pas difficile. Vous contrôlez l'empereur et devez tuer une maximum de bothans. Sans oublier d'abattre quelques structures au passage. Rien de bien difficile, compte tenu de la puissance phénoménale de votre champion. Mais ne négligez pas les bothans pour autant. Utilisez le contrôle mental et les jets d'éclairs de l'empereur pour faire voir la lumière à vos assaillants (photo 64). Lorsque vous avez détruit assez de structures, vous êtes victorieux.











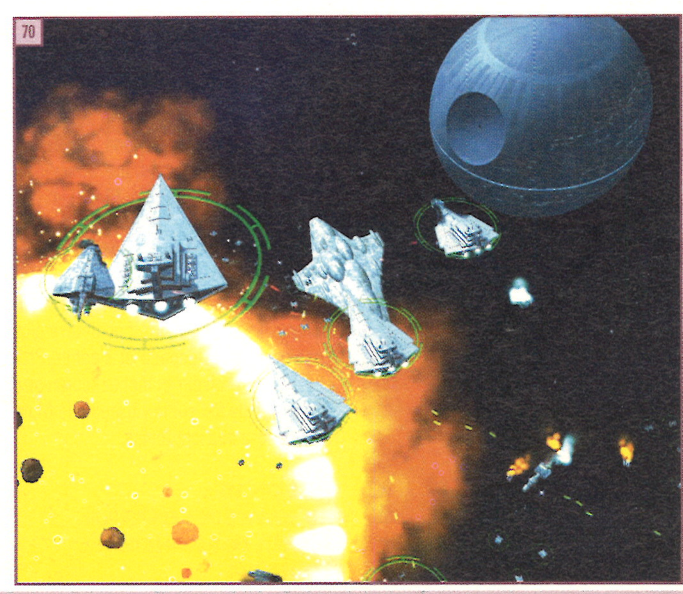
MISSION 11 : LA CAPTURE DE LA PRINCESSE PLANÈTE DE DESTINATION : TATOOINE

Carte Galactique : Maintenant que l'univers est pratiquement vôtre, contentez-vous de créer des armées et des vaisseaux pour éviter d'en manquer au moment opportun. Ce sera là votre seule tâche. S'il vous reste quelques mondes à conquérir, ne vous gênez pas pour le faire de suite. (photo 65)

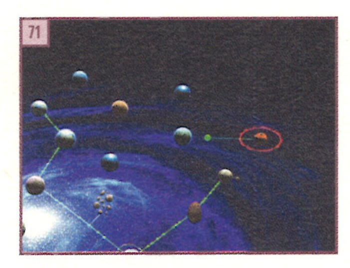
Objectifs : Détruire les pirates et capturer le vaisseau de la princesse.

Champ de bataille : Voici une des missions les plus difficiles du jeu. Tout est dans le placement de vos flottes. Commencez par sauver les croiseurs capables d'émettre des champs gravitationnels. Placez-les en retrait, à l'ouest (photo 66). Ensuite, envoyez votre flotte au sud est pour détruire la base des pirates (photo 67). Ceci fait, placez votre flotte dans la nébuleuse au sud et prenez tous vos groupes de chasseurs TIE afin de les amener près des croiseurs anti-gravitationnels que vous avez mis à l'écart. Ainsi, ils seront protégés. Une patrouille de X-wings va arriver pour vérifier que la

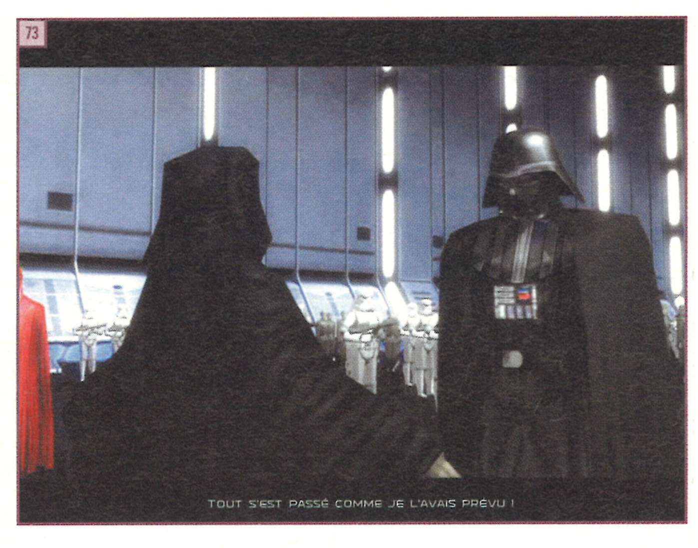







71


72



73

zone est calme. Si la plupart de vos vaisseaux sont dans la nébuleuse, vous ne serez pas repéré. Attention à vos croiseurs à l'ouest, s'ils sont trop visibles, amenez-les vers le sud-ouest. Lorsque le vaisseau de la princesse apparaît, attendez la confirmation du commandant et utilisez vos champs anti-gravitationnels. De cette manière, le vaisseau de la princesse ne pourra pas passer en hyper-espace. Ne reste plus qu'à amener le croiseur qui possède le rayon tracteur et capturer la belle (photo 68).

MISSION 12 : LA DESTRUCTION D'ALDÉRANDE
PLANÈTE DE DESTINATION : ALDÉRANDE

Carte Galactique : Reformez le gros de vos troupes en cas de pertes et amenez l'étoile noire jusqu'à Aldérande. Ne lésinez pas sur les moyens, faites un maximum de croiseurs de tous types avant d'y aller. La galaxie est à vous de toute façon. Groupez votre gigantesque flotte avec l'étoile noire et amenez le tout en orbite autour d'Aldérande.

Objectif : Laisser le temps à l'étoile noire de détruire Aldérande.
Champ de bataille : Vous devez tenir 60 secondes avant de pouvoir déclencher le tir de l'étoile noire (photo 69). Soit vous êtes motivé et vous amenez d'autres vaisseaux dans la zone pour écraser les rebelles, soit vous attendez une minute. Lorsque le compte à rebours est à zéro, cliquez sur l'étoile noire et abaissez la manette. L'arme de l'Empire fera le reste ! (photo 70)

MISSION 13 : LA FIN DE LA RÉBELLION

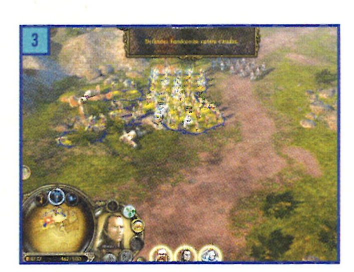
Carte Galactique : L'empereur vous demande d'en finir avec la rébellion. Et avec l'étoile noire, vous pouvez désormais vous faire plaisir. Cinq planètes sont encore occupées par les rebelles : Yavin 4, Alzoc 3, Polus, Hoth et Shola. Détruisez-les toutes par la conquête ou grâce à la puissance de l'étoile (photo 71). Même si vous ne pouvez plus perdre, la rébellion peut encore vous titiller en attaquant diverses planètes sous votre contrôle (photo 72). Inutile de vous inquiéter, conduisez lentement mais sûrement l'étoile noire jusqu'aux planètes précédemment nommées et détruisez-les. Pensez à escorter l'engin tout de même. Ah oui, et notez que vous n'êtes pas obligé de détruire toutes les planètes pour gagner, hein ? (photo 73)



Le Seigneur des Anneaux La Bataille pour la Terre du Milieu II


1


2


3


4

CAMPAGNE DU BIEN

MISSION 01 : FONCOMB

Objectifs : Amenez Glorfindel à Foncomb/Défendez Foncomb/Détruire la base gobelin au sud.

Cette première mission est une partie de plaisir, mais ça ne va pas durer. Commencez par sélectionner un pouvoir, judicieusement placé dans le menu des pouvoirs. Prenez le contrôle de Glorfindel et de ses fantassins. Terrassez les Orcs jusqu'à Foncomb et récupérez de nouvelles troupes au passage (**photo 1**). Une fois dans Foncomb, suivez les instructions afin d'apprendre à créer des troupes. Deux casernes sont disponibles dans la cité. Une à l'est, l'autre à l'ouest. Créez une garnison de guerriers et d'archers dans chaque caserne et laissez-les en place pour protéger les portes de la ville (**photo 2**). Ensuite, allez vers les portes est pour repousser les gobelins. Vos guerriers s'occuperont de cette racaille pendant que vos archers mettront fin aux agissements du géant situé à l'arrière. Abattez les trolls des cavernes et revenez vite protéger la porte principale (**photo 3**). Vos guerriers ainsi que la cavalerie ramenée par Arwen doivent toujours être en tête, suivis de près par les archers. Mêlez tous les héros à la bataille afin qu'il gagnent de l'expérience. N'oubliez pas que Elrond peut guérir les troupes autour de lui, cela vous aidera. Enfin, allez vers le sud-ouest pour abattre le village ennemi. La seule difficulté là-bas est le ver qui sort de terre au milieu du village lorsque vous avez tout rasé. Utilisez les aigles pour l'abattre plus facilement (**photo 4**). Trois garnisons de guerriers, deux d'archers et tous vos héros devraient suffire pour gagner. N'oubliez pas d'utiliser les pouvoirs de ces derniers pour en finir avec la wyrm (**photo 5**).


5

MISSION 02 : HAUT VOL

Objectif : Construire une base/Détruire les casernes de gobelins.

Malgré le froid, vous devez établir un

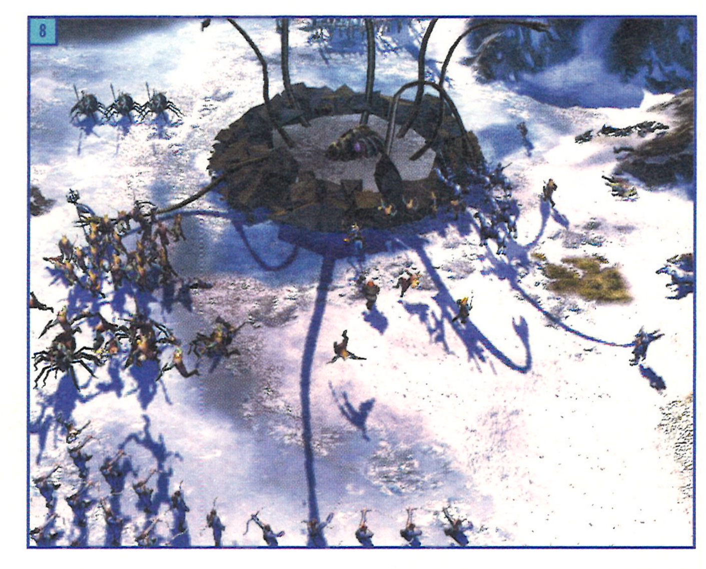
campement ici. Suivez chacune des instructions à la lettre. Les marqueurs sont clairs, vous ne devriez avoir aucun problème. Après avoir construit deux tours de guet à l'entrée nord du campement, on vous demande de créer une tour de guet autour du bâtiment principal. Cliquez sur


6

l'un des points qui est autour du bâtiment situé au centre du campement, vous pourrez alors créer une tour de guet (**photo 6**). Lorsque ceci est fait, faites quelques escouades de guerriers et d'archers et allez vers le nord. Quelques lanceurs seraient aussi les bienvenus. Placez ces derniers en avant, suivis des guerriers, des héros, enfin des archers. Gardez cette formation tout au long de la mission. En allant vers le nord vous êtes rapidement bloqué par les glaces. Tentez alors votre chance à l'est. Vous devez ensuite détruire les différents camps gobelins, mais l'un de vos comparses est en difficulté au nord. Rejoignez-le sans tarder, il ne doit pas mourir ! Une fois qu'il est sorti d'affaire, récupérez ses troupes et faites le ménage dans le camp nord-est. Vos archers ne sont d'aucune utilité contre les tours ennemies. C'est à vos guerriers et cavaliers de les abattre (**photo 7**). Notez que vos archers sont redoutablement efficaces face au Guetteur qui sortira des glaces dans le village gobelins (**photo 8**). Lorsque les gobelins ont disparu, vous êtes victorieux.



7


8

MISSION 03 : LANDES D'ETTEN

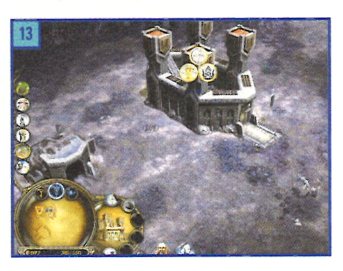
Objectifs : Secourir le village/Établir un campement/Détruire le tambour/Abattre le roi.

Ne tardez pas en début de mission, les villageois ont besoin d'aide. Frayez-vous un chemin avec vos guerrier et repoussez les envahisseurs. Des archers rejoignent votre armée. Faites deux groupes. L'un, composé de guerriers, ouvrira la marche alors que l'autre sera formé d'archers qui protégeront les premiers. Établissez un campement de la même


9


10


12


13


11

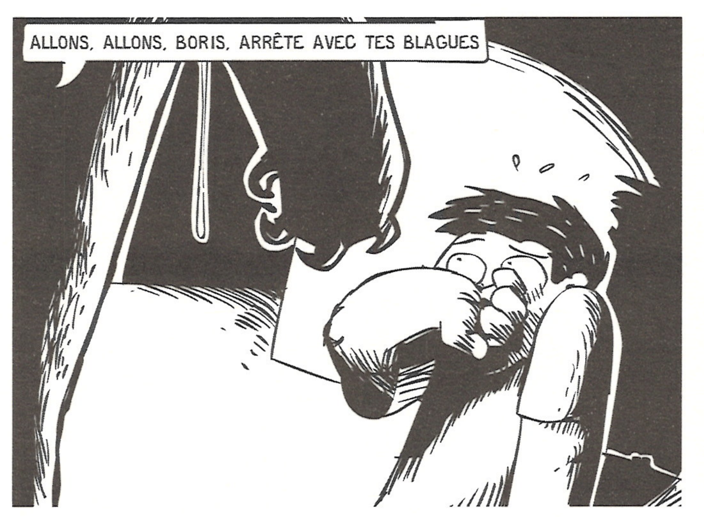
moins un, alors attendez d'avoir accumulé assez de ressources pour l'invoquer. Lorsque cela est fait, groupez le(s) Ent(s) avec vos archers et partez vers le sud-ouest. Derrière les structures gobelins se cachent l'antre du roi. Le(s) Ent(s) vous aident à la destruction des murs de la cité gobelin. Dès qu'une brèche est ouverte, faites entrer vos guerriers. Au moins trois bataillons sont nécessaires ici, sinon plus. Avancez quelque peu et faites ensuite entrer vos archers qui se focaliseront sur les trolls et les géants. La bataille peut être longue, alors préparez des armées supplémentaires au campement, on ne sait jamais. Lorsque le roi est mort, détruisez son château grâce aux Ents (**photo 11**).

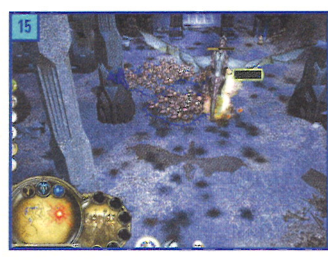
manière que dans la mission précédente. Mais au lieu de renforcer vos troupes, préférez dans un premier temps créer des murailles à l'ouest (**photo 9**). Laissez-y une petite brèche afin d'y faire passer vos troupes. N'oubliez surtout pas de placer des tours de guerre derrière les murs afin de repousser les vagues de gobelins. Créez des archers supplémentaires et laissez-les devant les murs durant toute la durée de la mission. Lorsque le camp est établi et que vous avez 3 bataillons de guerriers et 3 d'archers disponibles, allez au nord du campement. Détruisez les structures Orcs au passage et abattez les trolls des cavernes ainsi que les géants avec vos archers. Vos guerriers, eux, se chargeront du tambour. Lorsque celui-ci est détruit, passez par le chemin nord pour atteindre l'ouest. Là, vous trouvez un endroit où invoquer des Ents et même Sylvebarbe (**photo 10**). Il vous en faut au

MISSION 04 : MONTAGNES BLEUES

Objectifs : Construire un village dans la grotte/Tuer le dragon.

L'action débute à l'entrée d'une montagne dans laquelle se trouvent plusieurs grottes. Même si ce n'est pas facile à avaler, vous êtes désormais accompagné de nains. Faites le ménage dans la grotte en séparant votre armée à distance et votre armée au corps à corps l'une de









l'autre (**photo 12**). Les guerriers devant, les lanceurs de haches à l'arrière. Une fois que la grotte est vide, construisez des forteresses et placez des mines un peu partout (**photo 13**). De quoi accumuler les ressources suffisantes pour renouveler votre armée si besoin est. Sortez de la grotte par l'est et nettoyez chaque bastion adverse jusqu'à atteindre une seconde grotte. Vous devez en permanence avoir une cavalerie, deux groupes de guerriers et deux bataillons de lanceurs de haches, c'est la clé de la victoire. Lorsque vous êtes au milieu de la seconde grotte, ne vous souciez pas du dragon et détruisez toutes les troupes que vous rencontrez sans distinction (**photo 14**). Le dragon va vous canarder, mais il suffit de renflouer vos troupes à chaque perte grâce à la caserne située dans la première grotte qui est heureusement à l'abri de votre assaillant volant.

Maintenant, faites le plus de lanceurs de nains possible. Et amenez tout ce beau monde à l'endroit où se trouve le dragon dans la seconde grotte. Rendez-lui la monnaie de sa pièce et canardez-le jusqu'à ce qu'il rende l'âme. Non mais, on ne va pas se laisser embêter par une si petite bébête ! (**photo 15**)

MISSION 05 : HAVRE GRIS

Objectifs : Eliminez les ennemis/Prendre le contrôle des chantiers navals/Protéger la cité.

Mettez vos piquiers en premier et faites place nette en Havre Gris. Ne perdez pas de temps une fois que le port est à vous. Prenez le contrôle des deux bannières situées au sud avec vos héros (**photo 16**). Lorsque cela est fait, construisez quelques vaisseaux pour empêcher les bateaux ennemis de s'approcher du port. Trois ou quatre devraient suffire. Ensuite, étoffez un peu votre port en construisant de quoi récupérer des ressources, à savoir des mines et des arbres elfes. Deux casernes seront aussi les bienvenues. Placez de quoi assurer leurs soins en cas de besoin. Érigez un mur à l'ouest ainsi que quelques tours de défense, cela vous servira pour la suite de la mission.



Lorsque tout cela est fait, construisez des bateaux de transport elfe, ils sont désormais disponibles au port. Montez vos garnisons dedans et avancez vers le sud avec vos vaisseaux de guerre. Avant de prendre d'assaut la côte, vos navires de guerre doivent avoir sécurisé la zone près des ports ennemis (**photo 17**). Lancez vos troupes qui viennent de débarquer pour éradiquer les habitants du coin. Poursuivez-les à l'est s'il le faut. Prenez le contrôle des ports (**photo 18**). La mer vous appartient, mais une plus grande menace vient du sud-ouest. Placez-y vos bateaux de guerre pour arrêter les vaisseaux de transport ennemis. Plus vous en détruisez, moins il y aura de troupes pour attaquer votre cité portuaire. N'hésitez





pas à remonter les troupes débarquées sur l'îlot sud jusqu'à votre ville, elles vous serviront à repousser l'assaillant à l'ouest. Deux vagues d'ennemis vont suivre, alors préparez de quoi les accueillir : murs, tours, fontaine de vie pour soigner vos troupes, héros etc (**photo 19**). Vous avez désormais de nombreux pouvoirs spéciaux, alors lâchez-les si la situation devient critique !

MISSION 06 : CELDUIN

Objectifs : Rejoindre le quai/Repousser les Mûkamil/Détruire les forteresses/Daïn doit survivre.

Le Roi Daïn vient d'être séparé de ses troupes ! Vous devez les retrouver sur le quai sud. Faites le tour par le nord. Contentez-vous de libérer vos amis nains sur place et allez vers le nord-est, sans trop vous soucier de la monture volante Nazgul. Suivez ensuite le quai menant au sud (**photo 20**) et prenez le contrôle des bâtiments au passage, c'est vital ! Sur le quai, faites-en autant. Normalement, vous n'aurez pas de mal à le rejoindre puisque des troupes naines, ici et là, vous rejoignent régulièrement. Construisez des hommes de dell et des guerriers grâce à la caserne et à l'au-









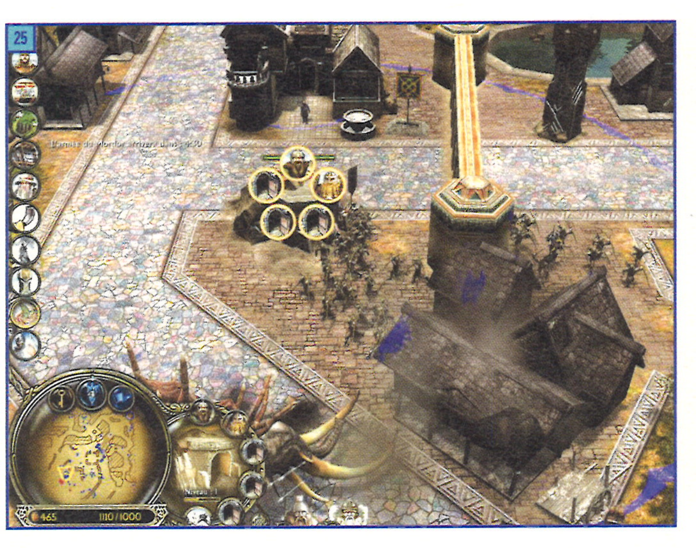


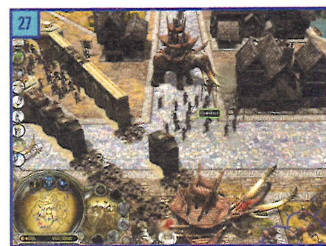
berge. Laissez une garnison de chaque type près des structures, afin de les protéger (**photo 21**). Le gros de vos troupes ira, quant à lui, vers l'ouest. Ce passage est particulièrement ardu. Les pieds dans l'eau, les nains doivent lutter contre des soldats, mais surtout des catapultes. Foncez dans le tas avec vos guerriers et contournez la zone de combat avec vos archers pour atteindre les catapultes au fur et à mesure. La traversée est longue, mais vous récupérez de l'or au passage (**photo 22**). Envahissez ensuite le camp qui est sur l'autre berge. Si vous avez assez de troupes, cela ne devrait poser aucun problème. Il ne reste plus qu'à rejoindre la forteresse du Mordor. L'exercice est difficile, mais avec des soldats au corps à corps en masse et vos archers qui suivent derrière en tirant sur les trolls, le chevaucheur ailé, ça devrait passer (**photo 23**). Le gros problème vient finalement des catapultes de la forteresse elle-même. Là, il n'y a pas de secret, vos guerriers s'en chargeront très bien, une fois la place libérée de tout soldat ennemi (**photo 24**). Utilisez le brouillard en le déclenchant dans vos pouvoirs pour lutter contre les catapultes et utilisez Tom, le héros, il fait d'énormes dégâts.

MISSION 07 : EREBOR

Objectif : Protéger Dell.

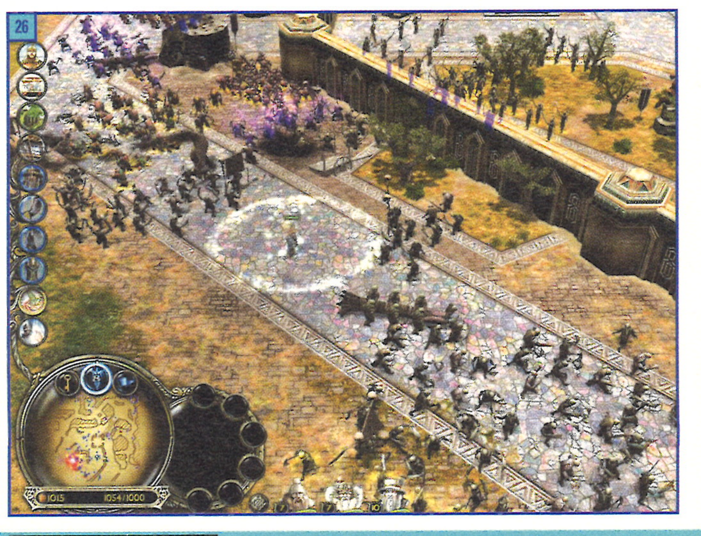
Attention, sortez les chips et le coca, cette bataille va durer. Vous avez 15 minutes pour préparer les défenses de la ville. La cité est énorme, alors on va aller à l'essentiel. Commencez par mettre le roi et ses troupes hors de la montagne. Construisez une forteresse au centre de la ville. Dans les mines nord et est de la montagne, vous trouvez tout ce qu'il faut pour construire des troupes, alors ne vous gênez pas. Mais surtout augmentez les pouvoirs de chacune. Et créez des


25


27


28

chars, c'est important aussi. Tout cela doit être fait en moins de 5 minutes. La deuxième phase consiste à placer des mines à des endroits stratégiques et sûrs. Cela veut dire dans la ville, pas dehors. C'est grâce aux mines (**photo 25**) que vous allez déplacer le gros de vos troupes lors des attaques. En gros, les plus grandes vagues d'ennemis viennent du sud-ouest. Alors érigez des murs sur toute cette partie. Transformez ces murs en tours dès que cela est possible. Elles occuperont l'ennemi. Des archers en masse ainsi que des lanceurs de haches sont nécessaires. Des guerriers aussi, bien sûr, mais vous devez déjà avoir ce qu'il faut. La première vague est impressionnante, mais il ne s'agit que de soldats accompagnés de quelques éléphants (**photo 26**). Sortez vos troupes par les murailles grâce aux portes et éradiquez tout cela. Mettez ensuite vos troupes en posture agressive. La deuxième vague comprend bien plus d'éléphants (**photo 27**). Vos piquiers seront d'une rare utilité contre eux. Pensez à reconstruire les structures entre chaque vague. À la fin de la deuxième, des soldats viendront dans les mines du nord. Mais des troupes que vous aurez laissées là-bas les arrêteront. La troisième vague est la plus violente. Les trolls passent entre les murailles, alors préparez-vous à sortir vos soldats grâce à vos mines aux points où ils attaqueront. Les montures volantes ne sont pas un réel problème (**photo 28**), le plus gênant demeure les catapultes qui arrivent à la fin. Écartez des troupes du combat et consacrez-les uniquement aux catapultes. Si la situation dérape, ce qui


26


29







risque d'arriver, des archers elfes viennent vous sortir d'affaire contre les trolls. Là encore, une mine à l'ouest leur permet de se balader partout sur le champ de bataille rapidement. Enfin, des troupes de Sauron finiront par trouver une entrée dans les mines est (**photo 29**). Transportez le gros de vos guerriers et lanceurs des haches là-bas. Ainsi, vous ne devriez pas trop en baver.

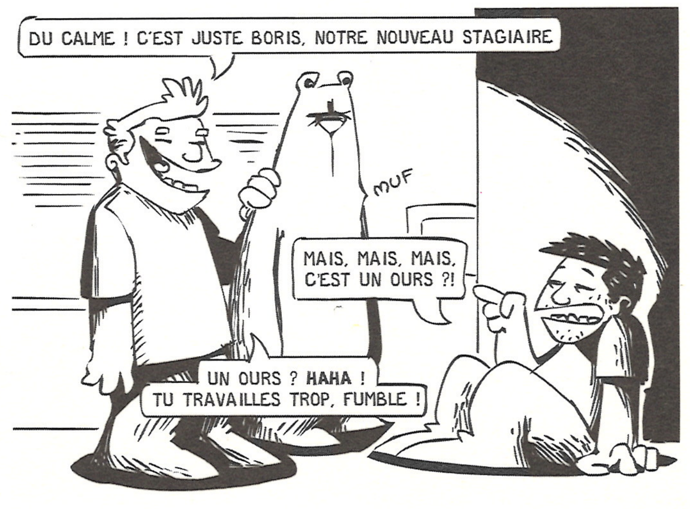
MISSION 08 : DOL GULDUR

Objectif : Détruire la cité de Dol Guldur.

C'est l'assaut final ! Les forces de Sauron sont retranchées derrière les remparts de la cité. Il va donc falloir en abattre les murs. Mais avant cela, faites le ménage dans les forêts avoisinantes. Allez au nord avec vos forces et établissez un camp sur le flanc gauche de Dol Guldur.

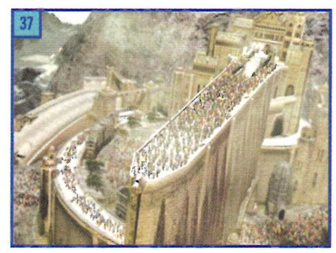


Prenez la flamme d'alerte pour faire venir vos comparses (**photo 30**). Eux doivent créer leur camp à droite. Ensuite, établissez des mines un peu partout dans la zone et quelques archers pour surveiller tout ça. Les ressources sont là, montez maintenant votre armée. Lorsque le roi nain déboule, lancez l'assaut (**photo 31**). Vous devez avoir des catapultes et des Ents pour assurer face aux tourelles ennemies. Vos soldats se tiendront derrière les Ents et les catapultes qui détruiront une à une les défenses de Sauron. Si des soldats ou trolls approchent, soyez sans pitié et lancez les vôtres dessus (**photo 32**). Rappelez-vous que vos archers sont efficaces contre les trolls. Bien sûr, à terme il faut construire un faucon et tous vos héros doivent être debout (**photo 33**). Leurs pouvoirs sont précieux !











De même, vous devez détruire des structures, donc le dernier des pouvoirs disponibles dans le menu devra être la destruction terrestre. Cela facilitera votre avancée (**photo 34**). Pour le reste, contentez-vous de raser la cité entièrement. Lorsque vous vous approchez trop du château, le Mordor lance une contre-attaque (**photo 35**). Préparez de nouvelles troupes dans vos villages pour contrer. Si vous ne pouvez pas, ramenez celles qui assaillaient le château pour vous défendre (**photo 36**). Enfin, retournez mettre un terme au règne du Mal sur la terre du milieu ! (**photo 37**).





CAMPAGNE DU MAL

MISSION 01 : LE DÉBUT DE L'ASSAUT !

Objectifs : Construire une base et une armée/Détruire la demeure sylvestre.

Le Mordor lance ses troupes à l'assaut des forêts des elfes. Pour commencer, suivez les instructions qui vous sont données. Les tours que l'on vous demande de construire sont indiquées par des symboles ronds autour de la forteresse. Il suffit de cliquer dessus pour créer des défenses (photo 38). Lorsque vous avez deux bataillons de guerriers gobelins et deux autres d'archers, marchez vers le sud. Cela vous laisse le temps de créer quelques trolls des cavernes, indispensables pour abattre les structures des elfes. Traversez la rivière et envoyez vos guerriers au contact (photo 39). Vos archers ainsi que les trolls situés à l'arrière appuieront votre attaque. Juste après la traversée de la rivière au nord se trouve un géant à libérer. Il se joint à vous et fait office de troll supplémentaire (photo 40). Un autre est à libérer au sud-ouest. Et un dernier complètement au nord de la carte. Amenez un maximum de troupes devant la demeure sylvestre que l'on peut admirer au nord-ouest. Vos guerriers ouvriront la marche, suivis de vos trolls et géants. Les archers tueront toutes les autres troupes qui viennent sur les côtés. N'oubliez pas de raser chaque bâtisse elfe sur votre passage (photo 41). La Lothlorien doit tomber ! Notez que vos Nazgûl apprécieront sûrement de se charger eux-mêmes des héros elfes.









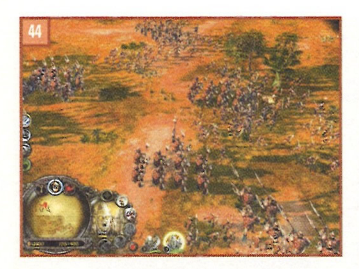


MISSION 02 : HAVRES GRIS

Objectifs : Prendre le contrôle de la plage/Anéantir la cité des Havres Gris.

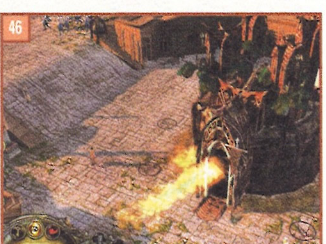
Si vous avez deux ou trois heures à perdre, vous pouvez entamer cette mission ! Les corsaires d'Umbar vous permettent de prendre le contrôle des ports du sud (photo 42). Construisez ensuite des vaisseaux de guerre pour conquérir les océans. N'oubliez surtout pas de les améliorer avant de les lancer sur les eaux. Abattez tous les bateaux elfes (photo 43). Ils arrivent par le nord-est. Quand la mer vous appartient, construisez des vaisseaux bombardiers et des navettes du Mordor. Ces dernières explosent au contact. Escortez ensuite votre flotte de transporteurs sur les



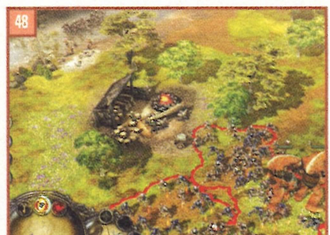




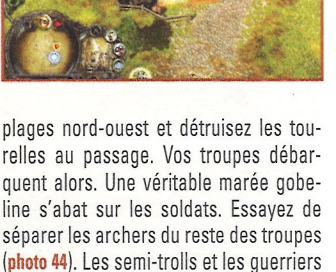
















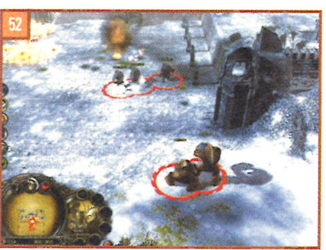
plages nord-ouest et détruisez les tourelles au passage. Vos troupes débarquent alors. Une véritable marée gobeline s'abat sur les soldats. Essayez de séparer les archers du reste des troupes (**photo 44**). Les semi-trolls et les guerriers sont envoyés au contact pendant que les archers se chargent des Ents. Protégez le roi Gorkil, il ne doit pas mourir. Etablissez maintenant une base dans la clairière et envoyez ce qui reste de vos troupes à l'est. Quelques elfes vous gêneront, mais rien de bien méchant (**photo 45**). Entrez dans la ville et rasez les deux forteresses. Si vous perdez trop de troupes, votre cité fraîchement construite vous en fournira de nouvelles. La dernière forteresse est sur le port. Faites le ménage dans la baie avec vos vaisseaux de guerre et utilisez les bombardiers pour abattre d'abord les tourelles, puis ensuite la forteresse (**photo 46**).

MISSION 03 : LA COMTÉ

Objectifs : Raser le village et établir une base/Détruire les quatre sièges du pouvoir (**photo 47**)./Éradiquer les rôdeurs Tuer langue de serpent.

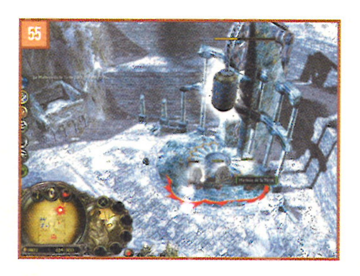
Si la tâche semble facile, la situation va vite dégénérer. Commencez par chasser les Hobbits qui offrent une bien piètre résistance. En atteignant les terres de l'est, vous avez l'opportunité de construire une base. Faites-le et bien, car elle vous servira tout au











long de la mission. Prenez le temps de monter deux casernes, des cages de trolls, des cages d'araignées et d'augmenter, chez tous, leurs pouvoirs et armures. C'est indispensable pour espérer gagner. Montez au maximum de population en faisant des araignées, mais aussi des archers. Vos guerriers ne doivent pas forcément être nombreux (photo 48). Deux ou trois garnisons suffisent. Les semi-trolls, eux, par contre sont plus que recommandés. Allez raser les sièges du pouvoir et tuez les derniers rôdeurs au nord (photo 49). Si vous êtes prêt, c'est un jeu d'enfant. Dès que cela est fait, retournez jusqu'à votre cité sans attendre. Les troupes de langue de serpent approchent pour vous chasser. Rejoignez-les au pont nord-ouest. Essayez de les attaquer des deux côtés avec vos troupes nord et sud. Cela doit vous permettre de stopper leur assaut (photo 50). Si c'est le cas, reconstituez une armée et foncez au sud. Sinon, construisez des défenses solides pour encaisser les attaques répétées de l'ennemi. C'est ici que les trolls et semi-trolls sont indispensables. Les premiers détruisent les bâtiments pendant que les autres repoussent les troupes au corps à corps. C'est la solution la plus efficace qui d'ailleurs vous permet de rejoindre sans mal la forteresse adverse. Méfiez-vous des balistes de langue de feu (photo 51). Il faut les éliminer avant de songer à terminer la mission.

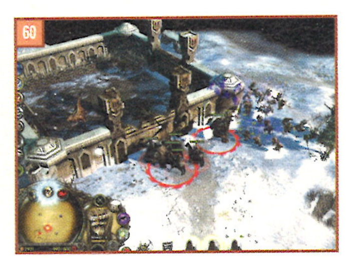
MISSION 04 : FORNOST

Objectifs : Prendre le contrôle de la cité/ Détruire le marteau de terre (arme de destruction massive).

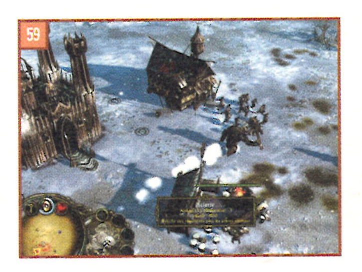
Attention, mission dangereuse ! En effet, vous devez pénétrer dans Fornost, une cité naine surprotégée. Construisez des cages de trolls, au moins deux. Faites des mines aussi pour accumuler le maximum de ressources. Les troupes qui vous sont données en début de partie sont suffisantes pour nettoyer la zone, regroupez-les devant la forteresse lorsque le coin est sûr. Passez vos casernes et autres cages au niveau trois, puis faites des géants. Cinq trolls et quatre géants ne seront pas de trop. Envoyez seulement vos trolls sur la porte de la cité. Vos géants, eux, attaqueront les catapultes sur les remparts. (photo 52) Répétez cette opération jusqu'à ce que les portes soient tombées et qu'il n'y ait plus un ennemi autour d'elles. À ce moment là seulement, vous pouvez lancer vos guerriers dans la cité (photo 53). Mais ne restez pas trop longtemps sur la place centrale, partez de suite dans les remparts de droite et faites le ménage sur place. Attaquez-vous tout de suite aux bâtiments qui créent des troupes naines avec vos trolls. Si vous manquez de corps à corps, les trolls peuvent lâcher leurs pierres pour frapper les ennemis à la main. Sans cesse, vous devez relancer la production de trolls, semi-trolls, archers et géants dans votre village sous peine de perdre la partie, tant il y a d'ennemis. Utilisez la même technique que précédemment pour forcer la porte de droite (photo 54). Détruisez les bâtiments et allez directement au nord-est de la carte pour

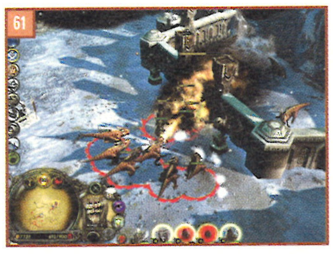

56


58


60


57


59


61

détruire le marteau de terre (photo 55). C'est une arme de destruction massive qui vous fera perdre la partie. Une fois que ceci est fait, vous n'avez plus qu'à atteindre la place qui est au nord, tuer Gloin avec vos trolls et abattre le château. La mission est dure et longue alors préparez-vous au pire !

MISSION 05 : FORÊT NOIRE

Objectifs : Rejoindre la forêt noire/ Contrôler la route.

Augmentez les technologies jusqu'à pouvoir créer des archers capables de créer des flèches enflammées. Ils viendront plus facilement à bout des Ents qui hantent la forêt (photo 56). Une cage de trolls permet aussi d'avoir de quoi détruire les bâtiments des elfes. Avancez jusqu'au pont avec vos Nazgûl. Quant il est détruit, passez par la droite. Suivez le courant de la rivière et éradiquez les Ents de la forêt. N'oubliez pas de détruire les antres par la même occasion. En plein milieu de la forêt, sur la rive nord de la rivière, se trouvent des antres d'araignées. Amenez-y le héros arachnéen pour vous faire de nouveaux alliés. Sécurisez ensuite la route et attaquez le village elfe au nord-ouest. Des trolls sont nécessaires ainsi que des archers en masse. Pensez à sécuriser les emplacements des tours de garde avant de construire. Une ou deux escouades d'archers et de guerriers suffiront pendant que le gros de vos troupes ira frapper directement au cœur du village elfe (photo 57). Lorsque la place est sous votre contrôle, commencez à construire les tours (photo 58). Il faudra, bien entendu, les protéger des Ents, mais avec les archers, ce ne sera pas un problème.

MISSION 06 : BRANDE DESSÉCHÉE

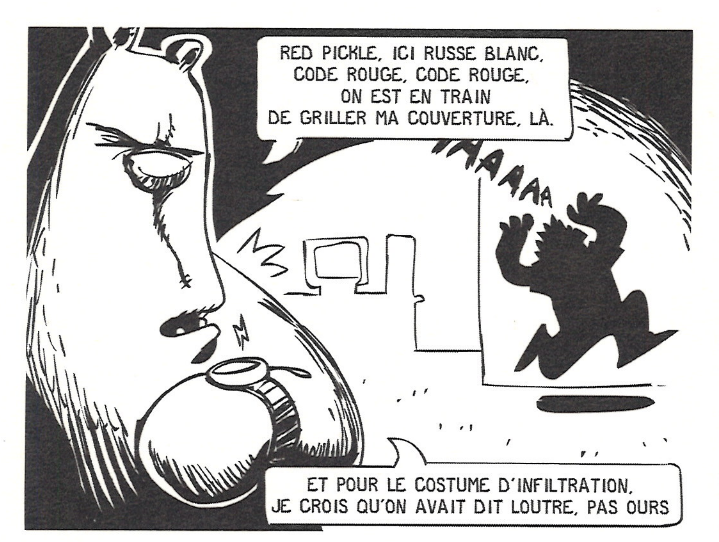
Objectifs : Libérer les Drake/Rejoindre le Dragon.

Établissez un camp dans le désert glacial qui se trouve devant vous (photo 59). Quelques abattoirs, une cage de troll, une taverne pour les corsaires et un atelier de siège feront l'affaire. Tâchez de les fortifier avec des tours et de protéger l'endroit avec quelques troupes en stationnement. Augmentez les technologies de ces lieux et créez essentiellement des catapultes, des trolls d'assaut, ainsi que des archers pour abattre les murailles. Envoyez toute cette troupe à l'assaut des colonies de Warg autour de la base. Faites de même avec les bastions de nains. Il y en a quatre. Ce sont des prisons qui renferment des bébés dragons, des Drakes (photo 60). Détruisez d'abord les catapultes qui protègent l'endroit et envoyez vos trolls casser le reste des fortifications. Rapidement, vous vous retrouvez à la tête d'une douzaine de Drakes, particulièrement meurtriers face aux troupes naines (photo 61). Il ne reste plus ensuite qu'à les conduire à leur maître en passant par le col situé au nord. Suivez la route vers l'ouest pour terminer la mission (photo 62).

MISSION 07 : EREBOR

Objectifs : Construire une forteresse/ Détruire le trône.

L'assaut commence alors que vous avez des trolls et des catapultes. Servez-vous en afin de raser les maisons de la ville (photo 63). Vous pouvez tenter d'attraper les chariots des nains pour gagner plus d'argent, mais ce n'est pas indispensable. Sous les décombres de chaque maison vous trouvez de l'argent en assez grande quantité pour construire votre première forteresse. Placez-la au sud de la ville et bâtissez des tours aux croisements des routes. Les nains vont vous harceler par petits raids. Ils bloqueront sur les tours pendant que vous lancerez des boules de feu avec deux ou trois catapultes pour les éliminer (photo 64). C'est le moyen le plus efficace de contenir leurs assauts







tout en construisant votre cité. Les trolls d'assaut ainsi que les catapultes sont ici encore plus que nécessaires. Quelques armées aussi, aux bas de vos tours peuvent faire la différence. Lorsque vous avez atteint le maximum de population, lancez vos trolls, suivis des catapultes. Vous pouvez passer par les mines, mais il est préférable d'aller directement sur le trône, au nord est (**photo 65**). S'il tombe, vous remportez la victoire. Vos catapultes sont le seul moyen de lutter contre celles des nains, placées sur les parois, ne l'oubliez pas. Une escorte est donc la bienvenue. Inutile de trop vous précipiter ici, prenez bien le temps d'assurer vos positions avant d'avancer.

MISSION 08 : FONCOMB

Objectifs : Établir un camp. Détruire la demeure d'Elrond.

C'est la dernière ligne droite ! Les elfes de la nuit doivent périr. Pour cela, établissez un camp digne de ce nom avant d'attaquer. Votre priorité est de vous protéger des archers et des faucons (**photo 66**). Construisez des tours de guerre autour de vos structures pour assurer une défense correcte. Pour le reste, étalez-vous sur toute la prairie et répartissez vos troupes un peu partout. Des archers sont nécessaires, mais des semi-trolls, trolls, et géants s'avèrent carrément indispensables. Les semi-trolls serviront de chair à canon pendant que les géants et les trolls détruiront les murailles de Foncomb. Surtout, n'utilisez ni votre dragon, ni le balrog devant les tours de défense de la cité, car ils seraient abattus presque instantanément. Ces créatures ne doivent servir qu'à vous défendre (contre l'armée des morts, par exemple). Les chauves-souris doivent être utilisées intelligemment pour débusquer les archers elfes invisibles et éviter les mauvaises surprises. Nous vous conseillons d'attendre l'arrivée de Sauron avant l'assaut final, sa puissance dévastatrice et ses pluies de feu font la différence. La meilleure stratégie consiste à entrer par les portes principales et à foncer directement sur la demeure d'Elrond. Ceci, avec une foule de géants et de trolls pour détruire la bâtisse tandis que le reste de vos troupes encaissent les dommages des défenses elfes. Si cette tactique fonctionne, détruire les bâtiments de construction adverses est aussi efficace, mais demande plus d'une heure de jeu pour aboutir à la victoire. À vous de voir.



